



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

FÉLIX MANASSÉS PEREIRA VIANA JÚNIOR

DESENVOLVIMENTO DE CAPA PARA UM ÁLBUM DE MÚSICA AUTORAL

Caruaru
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MEMORIAL DESCRITIVO DE PROJETO

DESENVOLVIMENTO DE CAPA PARA UM ÁLBUM DE MÚSICA AUTORAL

FÉLIX MANASSÉS PEREIRA VIANA JÚNIOR ¹

Caruaru
2022

¹ Graduando em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: felix.mpviana@ufpe.br

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Viana Júnior, Félix Manassés Pereira.

Desenvolvimento de Capa Para um Álbum de Música Autoral / Félix
Manassés Pereira Viana Júnior. - Caruaru, 2022.

38 : il.

Orientador(a): Lucas José Garcia

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2022.

Memorial Descritivo de Projeto.

1. Design de capa de álbum. 2. Design Thinking. 3. Música. 4.
Plataformas de streaming. 5. Comunicação. I. Garcia, Lucas José. (Orientação).
II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar a Deus, o grande arquiteto do universo, que me deu a sensibilidade e o gosto pela arte e pela ciência; por mostrar que a natureza tem design e um designer criador, o qual nos servem de inspiração para estudar, querer descobrir e aprender sobre toda criação.

Aos familiares e amigos que sempre me apoiaram nessa minha escolha e que também têm uma admiração pelo mundo da criatividade, que é do Design. Minha prima Marylin Bandim Viana que também é estudante do curso e que ajudou-me dando muita força no início e depois; todos os amigos, em especial Zeck's Lima, que colaborou e que faz parte desse TCC sendo o protagonista do trabalho. Enfim, a todos citados e não citados e ajudaram de forma direta ou indireta.

Agradeço ao Prof. Dr. Lucas José Garcia, por toda a paciência em acompanhar e orientar nesse trabalho. Mesmo estando cheio de afazeres resolveu me adotar como orientando, também ajudou sobre a mudança de tema e mostrou outro caminho, facilitando e dando mais gosto ao trabalho.

RESUMO

A abordagem sobre a importância de uma capa para um álbum musical diz respeito à atuação do designer junto à obra do compositor, nas suas capacidades de interação e comunicação audível e visual. Consiste em considerar signos, sentimentos e objetos que comuniquem ao ouvinte, o que o cantor/compositor quis passar, não somente de um ponto de vista musical, mas, também, gráfico. O meio pelo qual essa interação vai ser apresentada, é por plataformas de *streaming*. Dessa forma, a metodologia empregada foi a *Design Thinking*, fracionada em 6 partes: Imersão, Definir, Idear, Prototipar, Testar e Implementar. Essas etapas auxiliam na criação e desenvolvimento das ideias (dos primeiros esboços à arte final); para, assim, fazer convergir os pontos positivos desse estudo, a fim de que possam proporcionar um resultado satisfatório, tendo como objetivo, representar graficamente as ideias do autor, em consonância com as letras das músicas. A conclusão do trabalho se dá pelos resultados obtidos através de análises e testes. Análises e testes que tiveram como parâmetro coleta de informações de álbuns, tipografias, cores, ilustração, fotografia, montagens de fotos etc., de vários artistas diferentes. A ideia que cumpriu melhor com os requisitos do autor, no que tange à harmonia dos elementos, foi concedido ao resultado final.

Palavras-chave: Capa de álbum; música; plataformas de streaming; design; comunicação.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Etapas do design Thinking	10
Figura 2 –	Disco de 78 rotações	12
Figura 3 –	Capa do Álbum “Smash Songs and Hits by Rodgers & Hart”	12
Figura 4	Camisetas de bandas na década de 70	13
Figura 5 –	Evolução das capas com o passar do tempo (1958 – 1982)	14
Figura 6 –	Evolução das capas com o passar do tempo (1991 – 2018)	14
Figura 7 –	Cláudio Arrau Birth of a Legend	15
Figura 8 –	Painel de Referência com as capas de alguns artistas	16
Figura 9-	Ezequiel Francisco de Lima	17
Figura 10–	Zeck’s Lima cantando e tocando MPB e Pop Rock	18
Figura 11 –	Zeck’s com a banda Mazamorra	18
Figura 12	Ensaio tocando Alfaia, com a banda Mazamorra	18
Figura 13–	Um painel semântico com referências visuais no estilo Lo-Fi	20
Figura 14-	Álbuns que costuma ouvir	21
Figura 15–	Geração de ideias no papel	23
Figura 16 –	Geração de ideias no papel	24
Figura 17-	Geração de ideias no papel	24
Figura 18–	Geração de ideias no digital	25
Figura 19-	Geração de ideias no digital	26
Figura 20–	Spotify versão Mobile	27
Figura 21–	Spotify versão Desktop	27
Figura 22-	Deezer versão Mobile	28
Figura 23–	Deezer versão Desktop	28
Figura 24-	Imagem Spotify (Cores)	29
Figura 25–	Medidas em Pixels (Spotify)	30
Figura 26–	Imagem Deezer (Cores)	30
Figura 27-	Medidas em Pixels (Deezer)	31
Figura 28–	Delimitação de Limites	31
Figura 29–	Quadrado Estrela	32
Figura 30–	Spotify versão mobile aprovada	33
Figura 31–	Spotify versão desktop aprovada	33

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	08
1.1	OBJETIVOS	09
2	PROJETO	09
2.1	METODOLOGIA	09
2.1.1	Delimitação Do Projeto	11
2.1.2	Justificativa	11
2.2	DESENVOLVIMENTO	11
2.2.1	Etapa 1: Imergir	11
2.2.2	Etapa 2: Definir	21
2.2.3	Etapa 3: Idear	23
2.2.4	Etapa 4: Prototipar	25
2.2.5	Etapa 5: Testar	27
2.2.6	Etapa 6: Implementar	29
3	DETALHAMENTO TÉCNICO	29
3.1	SPOTIFY	29
3.2	DEEZER	30
4	RESULTADOS	31
4.1	PROCESSO CRIATIVO	31
5	CONCLUSÃO	34
	REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

Atualmente o mundo digital tem sido parte da vida das pessoas, devido o avanço da tecnologia, o universo do *streaming* (tecnologia de transmissão de dados pela internet) tem se tornado cada vez mais acessível através dos smartphones, televisores e computadores, abandonando as mídias físicas como CD, LP etc. Gomes *et al.* (2015) explicam que por muitos séculos a música só podia ser produzida e ouvida ao vivo, em seguida a música passou a ser gravada em dispositivos físicos como fitas e CDs, depois, migraram para o meio digital através do formato MP3 e hoje estão disponíveis para acesso em diversos sites e plataformas digitais.

Dentre as diversas plataformas digitais, o *Spotify* é a maior plataforma musical de *streaming*, através desse aplicativo, artistas têm lucrado muito, como Drake (US\$ 50,4 milhões) e Ariana Grande (US\$ 14,4 milhões) em 2018. (Jetss, 2018). Os artistas menores são contemplados e reconhecidos, embora que não lucrem tanto, mas ganham mais visualização, o que pode ocasionar em mais contratos profissionais, shows e afins. No Brasil também há artistas que lucram muito com o mundo do streaming, Marília Mendonça chegou a ganhar US\$ 4,2 milhões em 2020, apenas em plataformas digitais como *YouTube*, *Spotify* e *Deezer*; Gustavo Lima também se beneficiou chegando a lucrar R\$ 707 mil, apenas com a música “A Gente Faz Amor” (Dias, 2021).

As plataformas de streaming reconhecem que existe mercado para artistas iniciantes e de nichos menos comerciais. Assim, não é necessário lançar um grande hit para um artista ter seu trabalho disponibilizado ao público (Gomes *et al.*, 2015). Devido essa nova forma de expandir o trabalho dos artistas, é notável que precisamos fazer visualizar trabalho de artistas regionais que ainda vivem no anonimato.

Por essa razão, portanto, foi pensando em um trabalho gráfico para beneficiar um artista da terra (Camocim de São Félix - PE, residindo atualmente em Caruaru - PE), criador de prosas de cordéis e música de diversos estilos. O intuito é criar uma capa de um álbum demo para plataformas digitais como *Spotify*. O álbum escolhido foi um demo de 5 músicas no gênero musical R&B (*Rhythm and Blues*).

É importante ressaltar, também, o fato de haver uma diversidade musical e que precisa ser valorizada, visto que muitos artistas regionais têm sempre a mesma roupagem, estilo musical etc. Pernambuco é um nicho de artistas, e muitos têm a devida notoriedade somente por estar dentro dos padrões musicais regionais, como o forró. Isso pode dificultar a vida dos artistas, tendo que sair e morar fora do seu estado, como por exemplo, o artista Lenine, que em suas obras compõe mais no estilo MPB.

O trabalho gráfico servirá para consolidar a imagem, personalidade e músicas do artista, fazendo com que a arte gráfica se comunique e passe para o público, o sentido das canções. Então, desse modo, pode-se fazer ampliar um leque de possibilidades, gostos e estilos diferentes.

1.1 OBJETIVOS

Geral

Desenvolver uma capa para um álbum de música autoral.

Específicos

- Compreender a importância das artes gráficas para o mundo musical;
- Pesquisar o universo musical nas redes sociais;
- Estudar símbolos visuais que remetem ao conteúdo das músicas da capa.

2 PROJETO

A seguir será apresentado o desenvolvimento do projeto dividido em três partes: metodologia, desenvolvimento e detalhamento técnico.

2.1 METODOLOGIA

Nesta parte será descrita a metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho. O método pensado para realizar a metodologia foi o *Design Thinking* (Figura 1), graças à sua praticidade no processo de criação que é uma boa alternativa para solução de problemas. Suas etapas são:

- **Imergir:** O início do processo se dá pela pesquisa, é necessário estudar acerca do projeto e conhecer o que pode afetar positivamente e negativamente. A concorrência também deve ser analisada.

- **Definir:** Agora o que se deve identificar é o problema. É preciso ser objetivo para identificá-lo e solucioná-lo, perceber e definir o problema do projeto para não perder tempo. É preciso manter o foco.
- **Idear:** Essa etapa consiste em debates de ideias diferentes, o *brainstorming* (tempestade de ideias) é importante, nessa fase se identifica pontos que precisam ser aprimorados.
- **Prototipar:** Seguidamente, depois de perceber e especificar as falhas nas fases anteriores, é o momento da prototipagem (envolve preparação, elaboração de um plano e criação), que, em suma, é o teste. Esse período serve para aproveitar as ideias sem perder muito tempo e dinheiro.
- **Testar:** Essa etapa lida com clientes reais, a finalidade é saber a opinião das pessoas, dos usuários que testaram o protótipo. As informações dadas servirão para a melhora do projeto.
- **Implementar:** A última etapa implica em concretizar o projeto; todos os estudos e informações sobre o projeto são executados afim de convergir todas as ideias. O objetivo é colocar em prática todo estudo e teste feito antes, depois dos problemas serem resolvidos (Brown, 2008; Oliverira, 2018; Baldissera, 2021).

O design thinking se beneficia da capacidade que todos nós temos, mas que são negligenciadas por práticas convencionais de resolução de problemas. Não se trata de uma proposta apenas centrada no ser humano; ela é humana por natureza. O design thinking se baseia em nossa capacidade de ser intuitivos, reconhecer padrões, desenvolver ideias que tenham um significado emocional além do funcional, expressar-nos em mídias além de palavras ou símbolos. (Brown, 2010, p. 04)

Essas etapas definem bem e de forma simples, como é usado o método da seguinte maneira:

Figura 1: Etapas do *Design Thinking*.



Fonte: Elaborado pelo autor com base em Brown, (2008, p. 05).

O Design é um processo iterativo, e o design thinking, o modo como o design

é pensado, está presente em cada etapa da jornada que começa com o briefing do cliente e termina com o trabalho pronto. Várias são as soluções possíveis para um determinado briefing, e elas podem se diferenciar, umas das outras em termos de criatividade, viabilidade e orçamento (Trecho traduzido de Peixoto, 2010).

2.1.1 Delimitação Do Projeto

O trabalho em questão tem como objetivo criar um conteúdo consistente de conhecimentos que sejam ligados ao mundo gráfico e musical, fazendo convergir as ideias das músicas junto à arte gráfica, tendo em vista as plataformas digitais como finalidade.

2.1.2 Justificativa

Ao observar o cenário existente no design de capas de álbum, bem como a exploração de artistas regionais, dos elementos instrumentais e poéticos de letras de música, constatou-se a viabilidade de desenvolver um projeto de pesquisa sobre capas de álbum com ênfase em plataformas de streaming. O intuito é fortalecer e expandir o nome de um artista regional, criador de músicas e prosas de cordel.

2.2 DESENVOLVIMENTO

A parte do desenvolvimento será dividida em 6 etapas, conforme proposto pela metodologia escolhida.

2.2.1 Etapa 1: Imergir

Antes da criação das capas ilustradas, os discos de 78 rpm (rotações por minuto) ou discos de goma-laca, eram vendidos de uma forma diferente do que vemos atualmente. O disco era acompanhado apenas de uma embalagem simples, como um encarte de papel ou plástico. A funcionalidade dessas capas estava ligada tão somente à missão de proteger o disco de possíveis danos como arranhões, quedas ou qualquer outro acidente que fosse danificar o disco. Como mostra a imagem:

Figura 2: Discos de 78 rotações

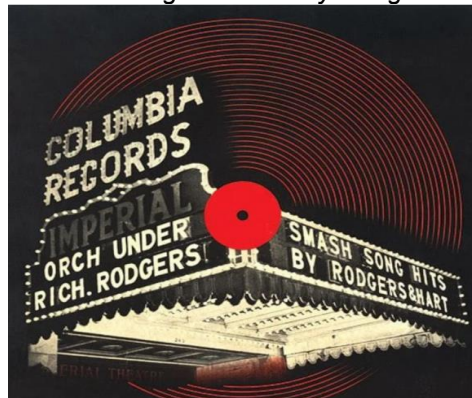


Fonte: Disconversa (2020). Disponível em: <https://disconversa.com/materias/conheca-a-historia-de-como-o-lp-substituiu-disco-de-78-rotacoes-no-mercado/>.

A ideia de criar uma capa com conteúdo atraente e que remete à letra, foi tida pelo designer gráfico Alex Steinweiss, ele percebeu em meados de 1930, que essa ideia trouxe pontos positivos nas vendas dos discos; visto que o álbum The King Cole Trio de Nat King Cole, ganhou notoriedade e atenção, chegando a atingir o topo do *Billboard*. Daí em diante as capas ilustrativas passaram a ser um diferencial que atraía mais o público.

Podemos ligar o que Alex Steinweiss percebeu, ao que Kotler (Kotler, Keller, 2013), citou sobre a motivação do cliente no momento que se depara com algo que o impulse a agir. Sendo assim, a “percepção é a forma pela qual uma pessoa seleciona, organiza e interpreta as informações para criar um quadro significativo do mundo”. Por essa razão, as capas podem causar mais impacto e ser muito significativa na hora da compra.

Figura 3: Capa do álbum “Smash Songs and Hits by Rodgers & Hart”, por Alex Steinweiss



Fonte: Canva, 2021.

Não há forma melhor de abrir nossa lista senão com a primeira arte de capa de disco da história. Em 1939, Alex Steinweiss teve a ideia de elaborar melhor as capas das produções musicais para representar visualmente o conteúdo musical e impulsionar as vendas dos discos com embalagens mais atrativas. No ano seguinte, ele assinou o projeto gráfico de *Smash Songs and Hits by Rodgers & Hart*. (Canva, 2021).

As capas foram evoluindo, com um tempo, passaram a ser mais expressivas, no que se refere à temática, às letras da música e também mais criativas e diversificadas. Além disso, as artes gráficas criadas para as capas dos discos foram ampliando os horizontes, sendo, também, integradas a mais produtos; como utensílios domésticos, camisetas, canecas, quadros e vários outros produtos. Como mostra a imagem a seguir:

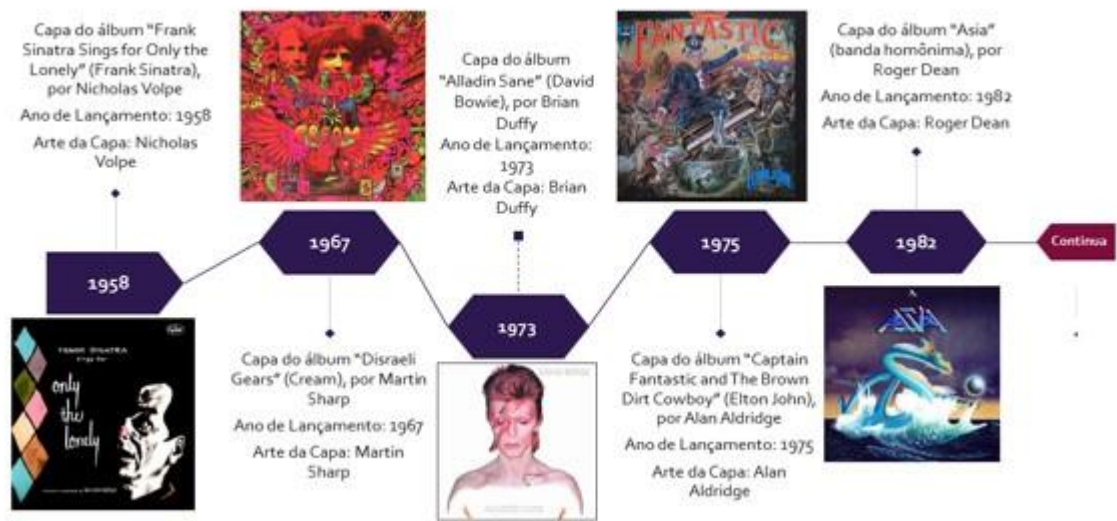
Figura 4: Camisetas de bandas na década de 70.



Fonte: Universo Retrô (2017). Disponível em: <https://universoretro.com.br/camisetas-de-bandas-sao-tendencia-eterna-no-underground-saiba-onde-adquirir-a-sua/>

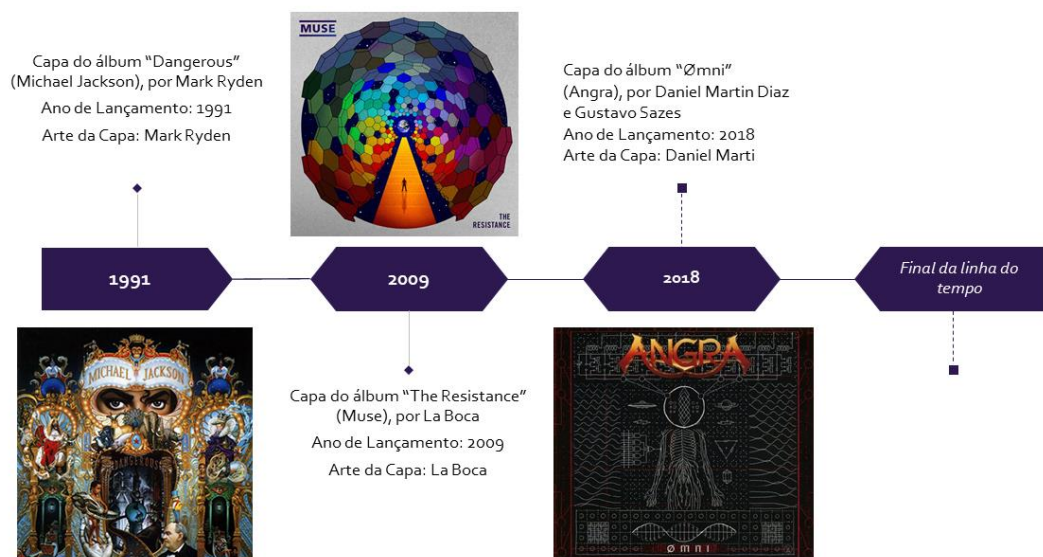
Ao decorrer das décadas, o artifício dos computadores, ilustração, fotografia etc., foram sendo explorados ao passar dos tempos, como se pode ver nas respectivas imagens:

Figura 5: Evolução das capas com o passar do tempo (1958 a 1982)



Fonte: Autor (2022).

Figura 6: Evolução das capas com o passar do tempo (1991 a 2018)



Fonte: Autor (2022).

Na época presente, os artistas continuam explorando a capacidade dos designers nas criações das capas, sabendo que isso pode trazer bons resultados através da interação que ela tem com o público, pois ajuda a difundir a temática do trabalho musical com a arte gráfica (Demo, 2018).

Com a ascendência da tecnologia, os discos também foram evoluindo, tanto no tipo do disco quanto na função estética com suas capas; com isso, nos anos de 1980, surgiram os CD's (Freire, 2012).

Os Cd's tinham tamanho menor que os discos anteriores, sua qualidade sonora é melhor, mais limpo e sem ruído; o colunista Luiz Guilherme Duarte da Super Interessante expõe sua opinião destacando que:

Não importa se é um acorde suave de um concerto de Vivaldi ou um estrondo de guitarra de rock, os amantes da música em todo o mundo estão encantados com o que ouvem em seus novos toca-discos a laser, um som tão puro como o que, durante uma gravação, preenche os estúdios protegidos contra qualquer outro ruído. Esse prazer é dado pelo compact disc (disco compacto), ou simplesmente CD, um disco de plástico revestido de alumínio, com apenas 12 centímetros de diâmetro e 16 gramas de peso, capaz de armazenar 70 minutos de som — o dobro de um disco comum —, graças à união da tecnologia do laser com a da Informática (Duarte, 2016).

O primeiro CD gravado em escala industrial foi feito na Alemanha, com participação do pianista chileno Claudio Arrau, onde gravou um conjunto de valsas remasterizadas de Chopin. O trabalho musical foi fundido ao trabalho gráfico com uso de foto do pianista.

Figura 7: Claudio Arrau, Birth of a Legend, Columbia Recordings, USA 1946-1950



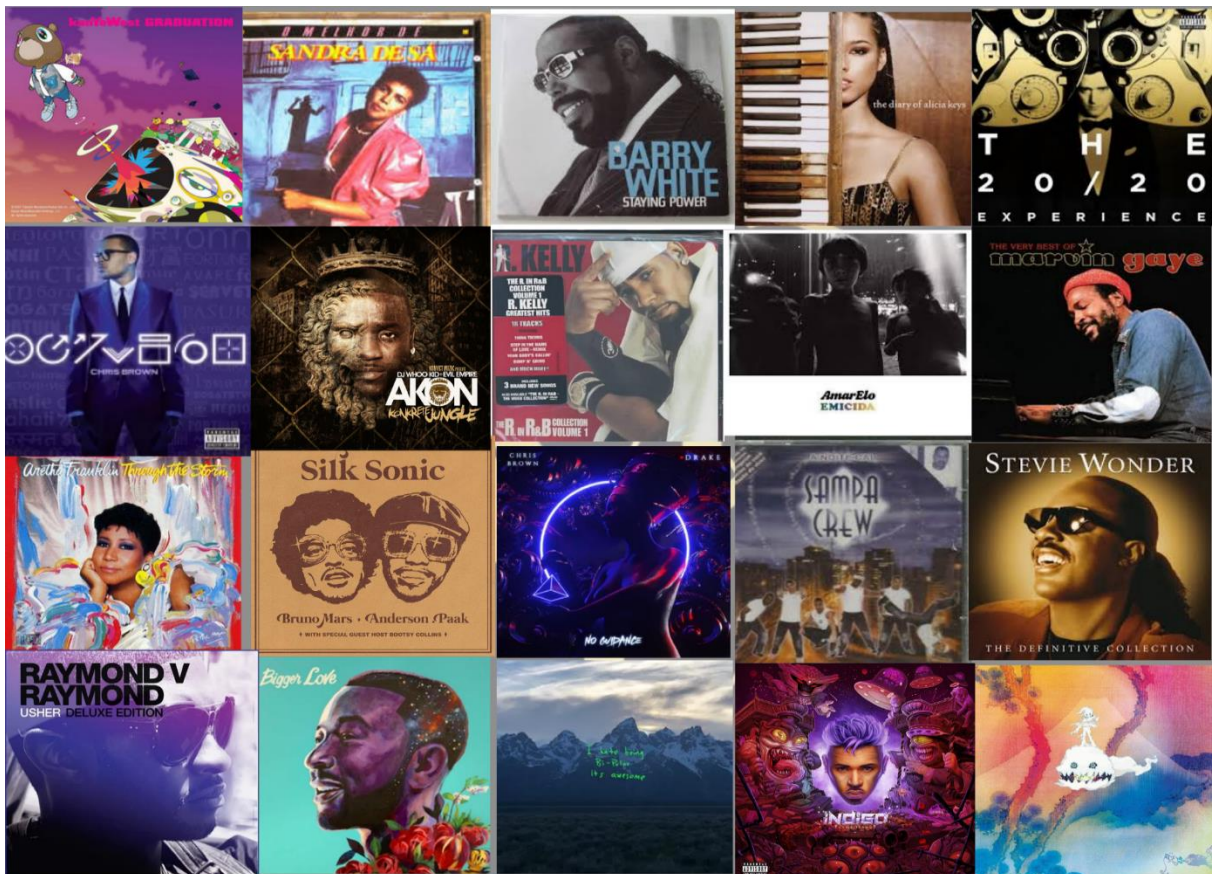
Fonte: DiscoGS (2021). Disponível em: https://www.discogs.com/pt_BR/release/7984655-Chopin-Claudio-Arrau-Waltzes-Walzer-Valses

A estética do CD também influenciava no comércio, pois cumpre com sua função estética de emocionar quem vê; suas cores, ícones, símbolo etc., fazem remeter ao conteúdo do produto.

Com o avanço da tecnologia, o modo de criar as artes também foram se aperfeiçoando, *softwares* como *Corel Draw*, *Adobe Photoshop* e *Adobe Illustrator* passaram a ser ferramentas muito importantes para os designers, é por intermédio desses programas que são feitas montagens de fotos, ilustrações, *matte painting*, entre outros.

Após a pesquisa, foi realizada uma reunião de *briefing* com o compositor, nesse diálogo, foram reunidas imagens do seu repertório musical, as imagens coletadas podem servir como referência visual.

Figura 8: Pannel de referências com capas de alguns artistas com mesmo estilo.



Fonte: Autor (2022).

Briefing:

De antemão, será dado um resumo sobre a vida do compositor, para assim, entender melhor sua jornada e como entrou no mundo da música.

Figura 9: Ezequiel Francisco de Lima



Fonte: Acervo Pessoal (2022).

Ezequiel Francisco de Lima, mais conhecido como Zeck's Lima, nasceu na cidade de São Paulo, mas cresceu na cidade de Camocim de São Félix - PE, e depois foi morar em Caruaru anos depois. Ezequiel começou sua musicalidade na adolescência, quando cantava e aprendia a tocar violão em igreja evangélica; depois de uns anos passou a formar um grupo de MPB (Música Popular Brasileira), pop rock, forró etc., para tocar nos barzinhos e festas afins.

Fez um projeto chamado Borboletas no Aquário para tocar músicas autorais em 2014, mas depois parou. Hoje, Ezequiel é estudante do curso de Pedagogia, e, ainda em meio esse processo, está cantando e tocando alfaia com a banda de manguebeat (estilo musical nascido em Recife – PE, que teve como um dos pioneiros Chico Science), Mazamorra, situada em Camocim de São Félix. No álbum em questão, agora, o estilo musical predominante é o R&B, com algumas características de *lo-fi*.

Agora serão apresentadas algumas fotos do artista em alguns eventos:

Figura 10: Zeck's Lima cantando e tocando MPB e pop rock



Fonte: Acervo Pessoal (2022).

Figura 11 Zeck' com a banda Mazamorra



Fonte: Acervo Pessoal (2022).

Figura 12 Ensaio tocando alfaia, com a banda Mazamorra

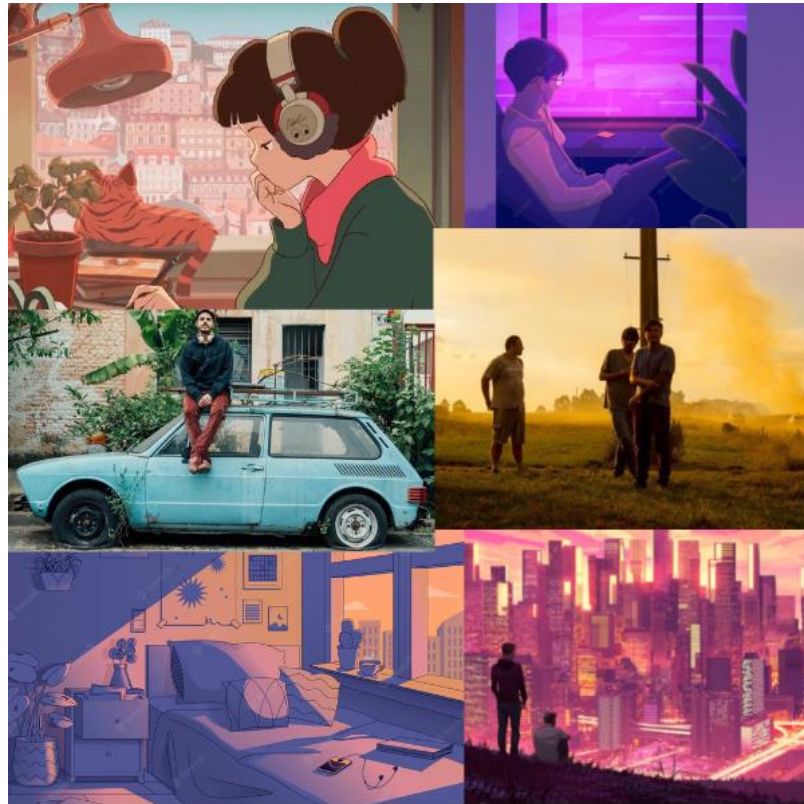


Fonte: Acervo Pessoal (2022).

Para iniciar o briefing, no intervalo de tempo entre 10 de novembro de 2021 e 24 de maio de 2022, foram feitas perguntas acerca do gênero musical para a capa do álbum, qual o estilo visual predominante do álbum; quais sentimentos queria passar, as cores, tipografia, elementos, conceitos e requisitos.

O artista optou pelo estilo visual do *lo-fi* (estilo musical que significa *low fidelity*: baixa fidelidade), que, além de ser um gênero musical que é caracterizado pela calma, onde pessoas costumam ouvir para relaxar, estudar etc., também, é um estilo visual.

Figura 13 - Um painel semântico de referências visuais no estilo *lo-fi*.



Fonte: Autor (2022).

Nos conceitos e requisitos, solicitou para que tivesse borboleta, pois simboliza o renascer; o sentimento de solidão, amor e alegria reprimida seriam primordiais. No que cerne às cores, ele sugeriu que fossem cores mais frias, cores que passassem mais seriedade, frieza etc. A tipografia teria que ser algo que represente compostura, elegância.

Alguns artistas internacionais serviram como propulsores no gosto musical, alguns deles são James Brown e Stevie Wonder; os mesmos trouxeram-lhe uma forte influência no que cerne ao swing e sonoridade musical. Alguns artistas nacionais também proporcionaram apreço ao artista, estes foram Jorge Ben Jor, Cassiano que nos anos de 1970 fez sucesso com a canção "A Lua e Eu" (Composição: Paulo Zdanowski / Cassiano), Marcelo Camelo (ex Los Hermanos), Marcelo Jeneci e Arnaldo Antunes.

Referências visuais: O artista, Zeck'sLima, aprova o uso de fotos pessoais, imagens abstratas ele também gosta, fotos de instrumentos musicais etc. Não há nenhuma

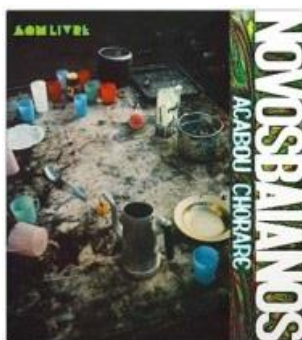
exigência quanto à capa; para ele, a capa tem que apenas exprimir como ele se sentia e se via ao fazer as canções do álbum, e/ou, também, algo que tenha a ver com as músicas; não importando o meio como isso vai ser expresso graficamente; ou seja, se é por foto, montagens, ilustração, se é abstrato, realista etc.

Tipografias: A tipografia vai variar de acordo com o álbum de cada artista, mas algumas são usadas corriqueiramente por muitos, que são: Snell Roundh, Helvetica, Tempo, Futura, Neo Prisma, Jana, Porcelain, Halloween, Windsor, Black, Caslon, Times, entre outras.

Cores e elemento visuais: Assim como a tipografia, as cores também variam de acordo com a capa de cada álbum. Mas algumas cores puderam ser notadas com mais uso no decorrer das décadas da história do gênero musical do R&B; o vermelho e amarelo por exemplo, nos álbuns mais antigos, foram muito usados. O azul com neon, trazendo um aspecto de visão futurista da época, e elementos visuais como ilustrações, montagens de fotos e fotografia do artista, principalmente, foram muito usadas nas capas. A criação gráfica é muito relativa a cada artista e álbum em questão.

Agora, segue a apresentação de algumas capas de álbuns de alguns artistas que o artista em questão, costuma ouvir:

Figura 14: Álbuns que costuma ouvir



1 -Novos Baianos



2 - Maroon 5



3 - Marcelo Camelo

Fonte: Autor (2022).

2.2.2 Etapa 2: Definir

O conceito principal precisa passar a ideia de solidão com uma alegria

reprimida. Outros conceitos como amor melancólico e sombrio devem ser representados; bem como o conceito de descontração. Os requisitos para capa são mais livres, o uso de neon, tipografia, ilustração, fotografia, montagem de fotos etc., são bem-vindos pelo artista. Não há preferência na forma de fazer, apenas citou alguns elementos como estilo visual *lo-fi*, borboleta, quarto, ele, etc., que talvez possam dar característica dos sentimentos que ele quer passar.

A síntese dessa etapa pode ser visualizada no Quadro 1, a seguir:

Quadro 1 – Conceitos e requisitos do projeto

Conceitos	Requisitos
Solidão (Alegria Reprimida)	Neon
Amor melancólico e sombrio	Tipografia
Descontrair	Fotografia
	Montagem de Fotos
	Estilo Lo-Fi
	Borboleta
	Quarto

Fonte: Autor (2022).

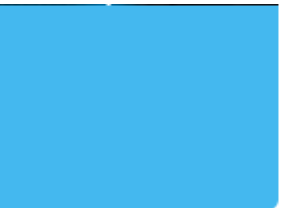
CORES:

As cores bases contida na paleta de cor foram escolhidas para passar as sensações ditas pelo autor das músicas. Grande pedra (#142130) passa o ar de frieza, confiança, seriedade.

Lavanda (#C38AE0) transmite poder, sabedoria e respeito. Além de transmitir uma ideia de criatividade. Baía do Governador (#2C39B0) passa lealdade e integridade.

Azul Picton #44B8EF transmite paz, tranquilidade e harmonia.

Quadro 2 – Paleta de Cores

			
Grande pedra #142130	Lavanda #C38AE0	Baía do Governador #2C39B0	Azul Picton #44B8EF

Fonte: Autor (2022).

TIPOGRAFIA:

A tipografia escolhida foi a Edwardian Script ITC:

Geek's Lima (Eterno Amante)

Essa tipografia passa uma sensação de elegância, seriedade e romantismo.

Os elementos:

- Formas geométricas: foco, infinito, ciclo (círculo); ordem, estrutura, equilíbrio (quadrado); mistério, subjetividade, criatividade (triângulo).
- Borboleta: arquétipo dos ciclos da vida, renascimento, transformação.
- Quarto: Representa o lar, lugar onde foram escritas as letras.
- Artista: figura principal, compositor e cantor.

2.2.3 Etapa 3: Idear

Figura 15: Geração de ideias no papel



Fonte: Autor (2022).

Figura 16: Geração de ideias no papel



Fonte: Autor (2022).

Figura 17: Geração de ideias no papel



Fonte: Autor (2022).

Os elementos como quarto, o artista, flor para representar natureza, amor; borboleta que representa renascimento, ciclo da vida, beleza; a noite, onde vem a reflexão etc., são apenas para dar um norte. As ilustrações são unicamente para idealizar e fazer testes para capa. Os elementos poderão ser recolhidos de forma individual para depois fundir a outras ideias.

2.2.4 Etapa 4: Prototipar

Figura 18: Geração de ideias no digital



Fonte: Autor (2022).

Figura 19: Geração de ideias no digital



Fonte: Autor (2022).

2.2.5 Etapa 5: Testar

Figura 20: Spotify Versão Mobile



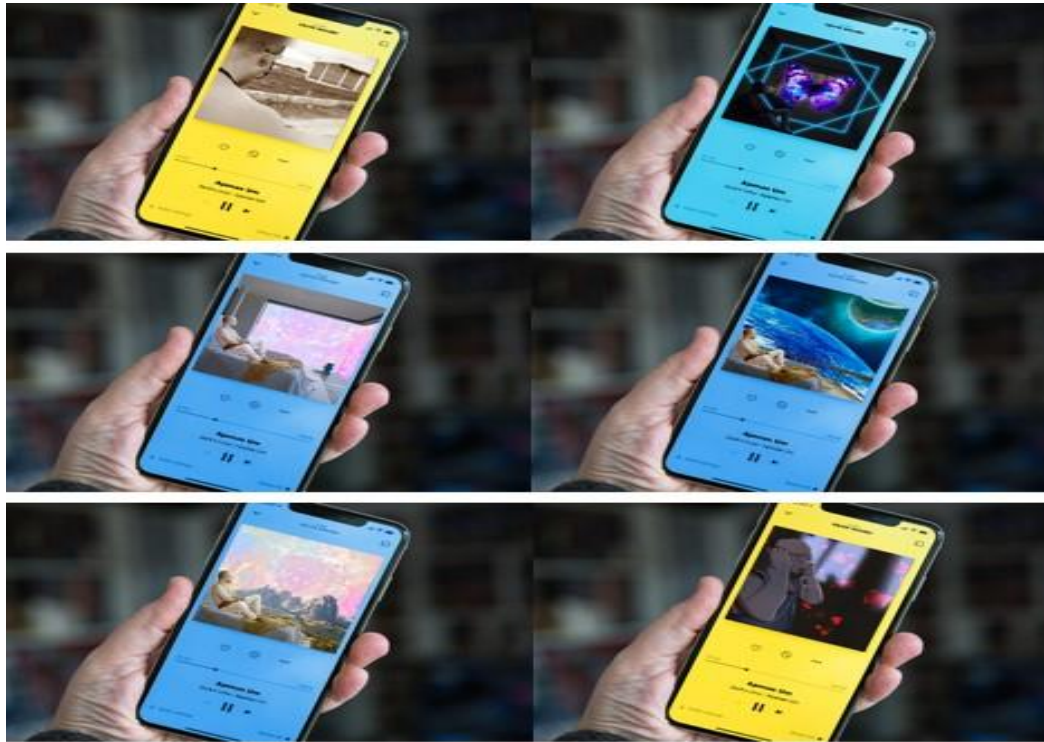
Fonte: Autor (2022).

Figura 21: Spotify Versão Desktop



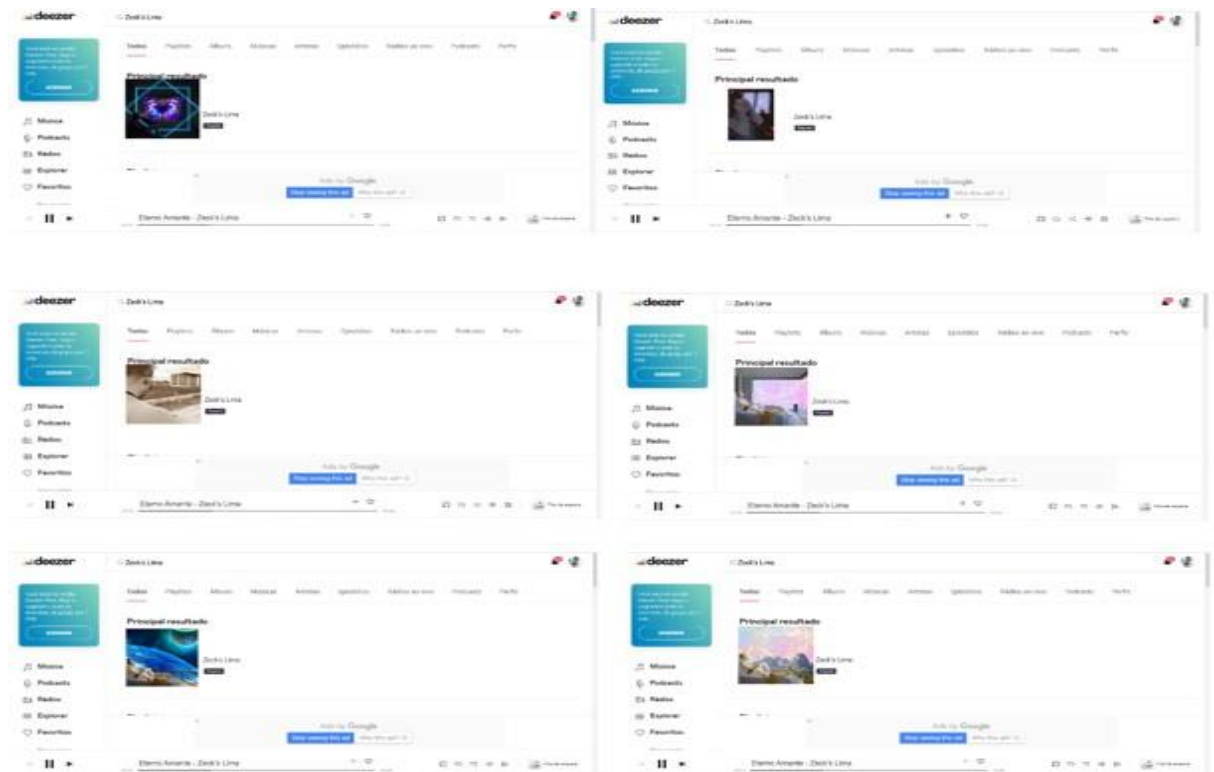
Fonte: Autor (2022).

Figura 22: Deezer Versão Mobile



Fonte: Autor (2022).

Figura 23: Deezer Versão Desktop



Fonte: Autor (2022).

2.2.6 Etapa 6: Implementar

Para implementação, foram feitos os *mockups*, eles têm a incumbência de não fazer necessária a criação de fato (de canais e perfis), nas plataformas digitais, visto que atendem à necessidade.

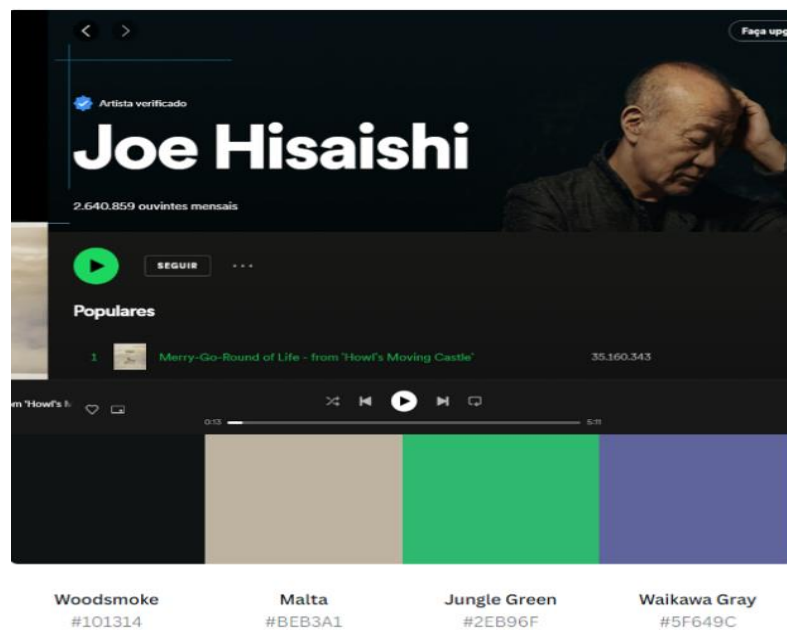
3 DETALHAMENTO TÉCNICO

3.1 SPOTIFY

Formato de arquivo: jpeg, png, ou.gif. A imagem não pode ter mais de 20MB.

Cores:

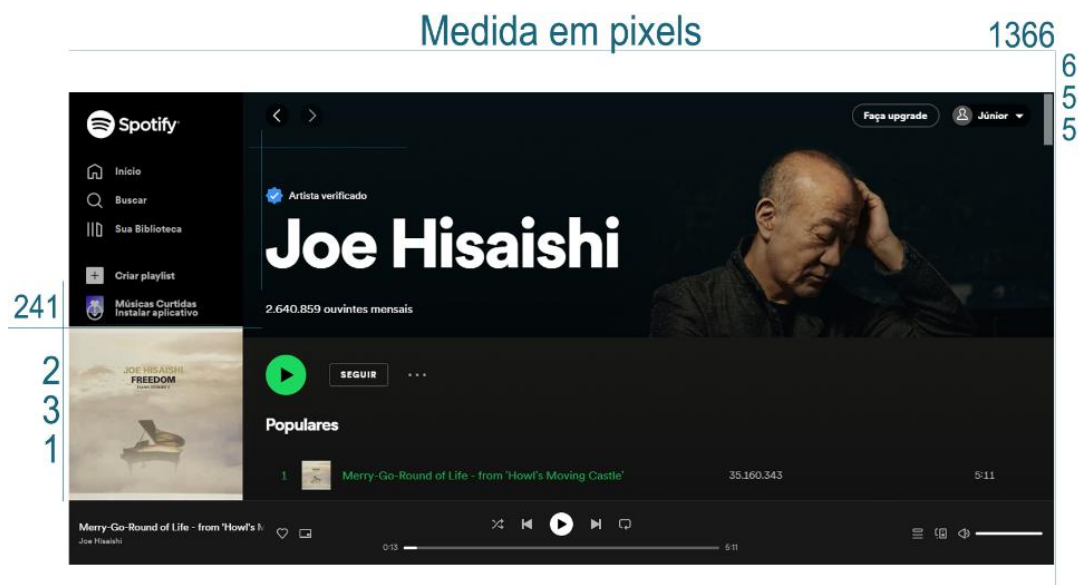
Figura 24: Imagem para o Spotify (Cores)



Fonte: Autor (2022).

Dimensões: Imagens de avatar devem ter pelo menos 750 x 750 px.

Figura 25: Medidas em Pixels (Spotify)

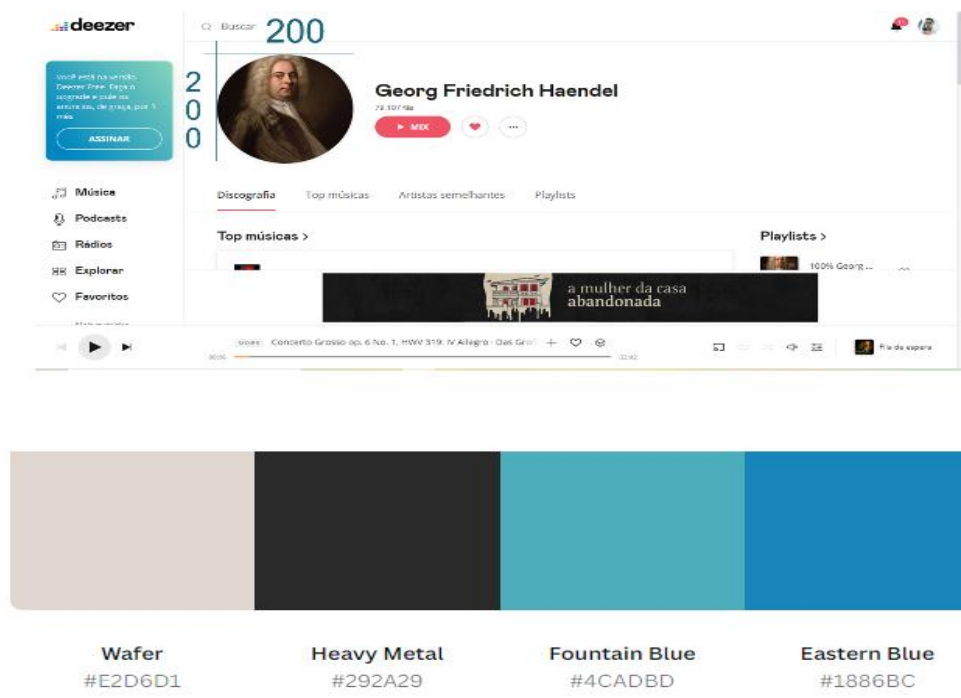


Fonte: Autor (2022).

3.2 DEEZER

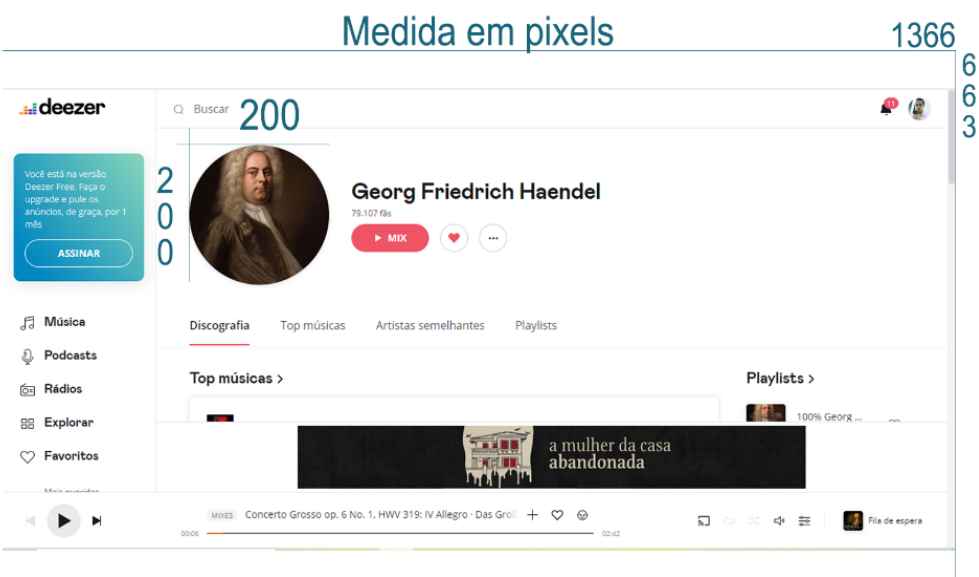
Cores:

Figura 26: Imagem para o Deezer (Cores)



Fonte: Autor (2022).

Figura 27: Medidas em Pixels (Deezer)



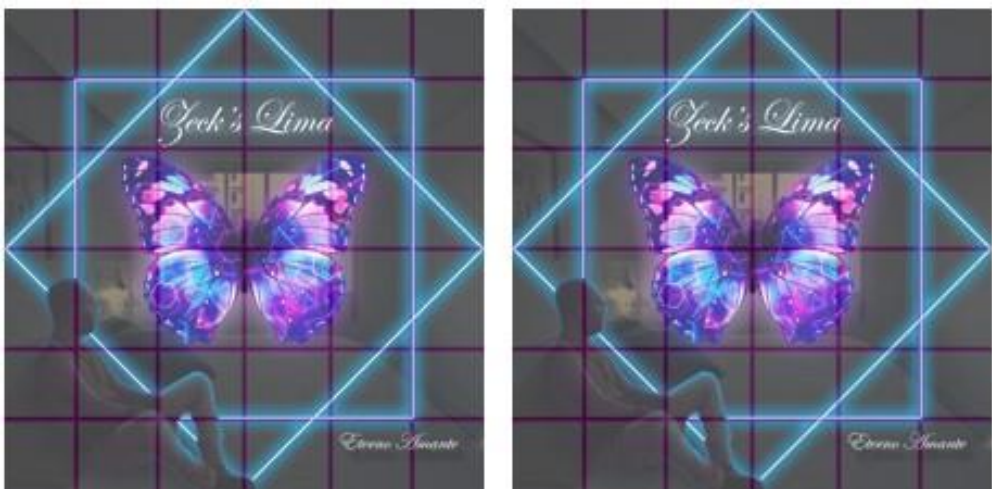
Fonte: Autor (2022).

4 RESULTADOS

4.1 PROCESSO CRIATIVO

No processo de criação foi usado um grid de 5x5 para delimitar limites e áreas de enquadramento

Figura 28: Delimitação de Limites



Fonte: Autor (2022).

Personagem/artista - Para um melhor enquadramento, ele foi posicionado nos cruzamentos de linhas horizontais e verticais. Seu olhar está direcionado em direção ao horizonte, dando mais profundidade à arte.

Borboleta - A borboleta foi posicionada no centro, dessa forma ela causa mais impacto visual e chama atenção.

Figura 29: Quadrado Estrela



Fonte: Autor (2022).

Quadrados formando estrela – Foram delimitados em volta da borboleta, também centralizados com propósito de somar com a borboleta no centro.

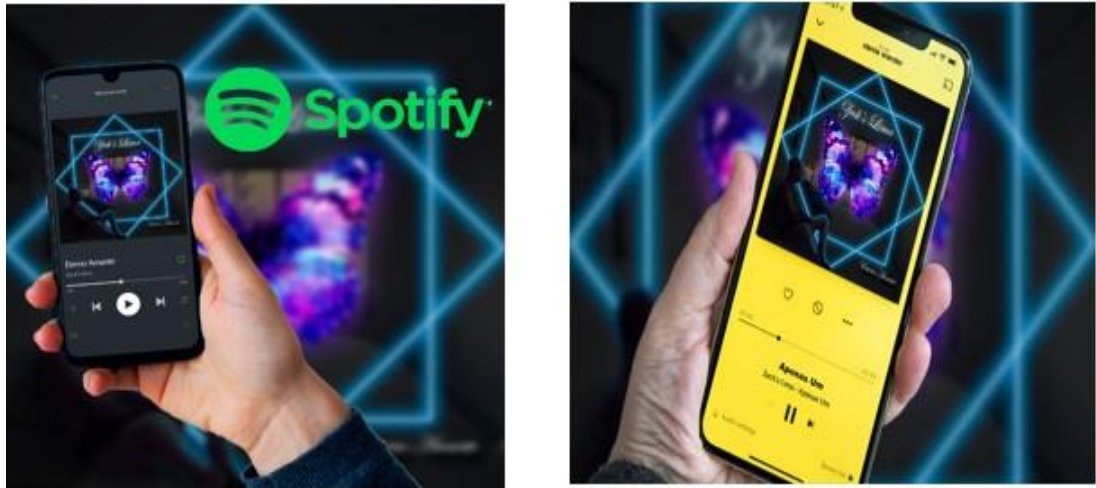
Quarto - No que se refere ao campo espacial, o quarto fica em plano de fundo dando profundidade, visto que está em perspectiva. A perspectiva da imagem converge os olhos para o centro que se localiza no fundo, onde fica a janela, atrás da borboleta.

Tipografia - Os textos estão na área dentro do limite de cada espaço de grid. Para um melhor equilíbrio, o texto principal foi posto um pouco acima do centro, acima da borboleta. Do lado inferior direito, tem outro texto, contrapondo a imagem do artista (que está do lado inferior esquerdo) dando um equilíbrio.

Por fim, levando em conta o experimento, a pesquisa e os testes com consumidores; pode-se concluir qual é o melhor resultado. Baseando-se na

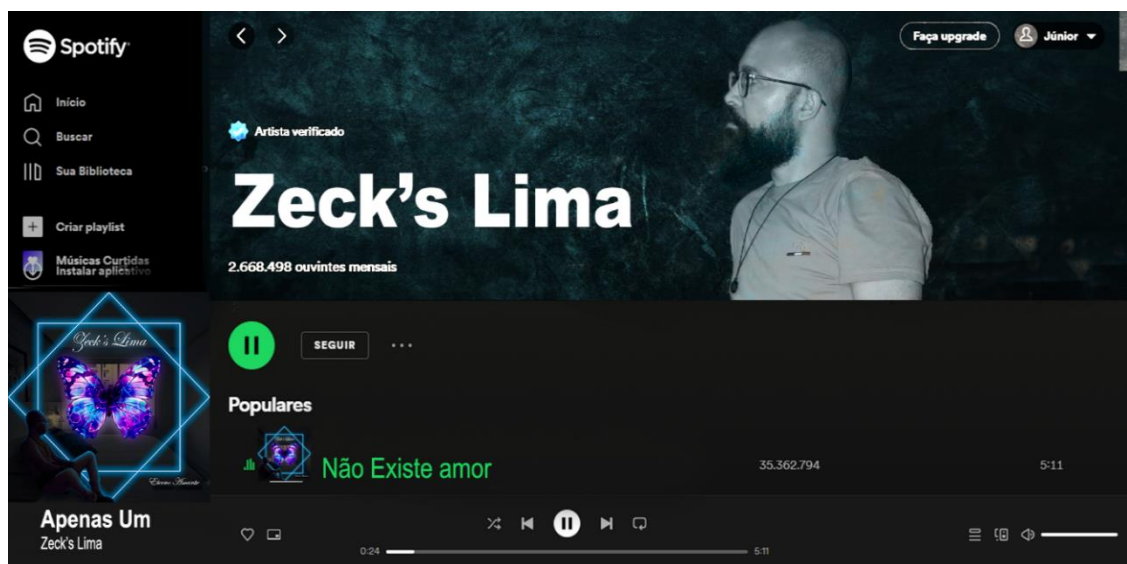
experiência do usuário, tendo em vista os aspectos observados, levando em conta suas propriedades cognitivas, emocionais e estéticas; agora, desta forma, com aprovação do artista em questão, e também dos ouvintes de suas músicas; serão apresentados os resultados feito pela somatória dos elementos, tendo como base a metodologia *Design Thinking*.

Figura 30: Spotify Versão Mobile Aprovada



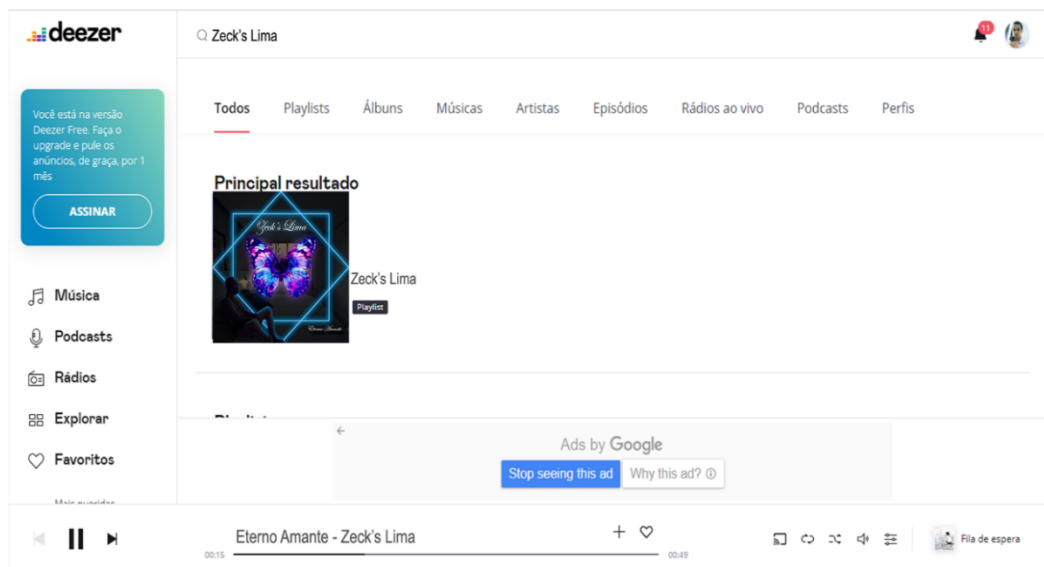
Fonte: Autor (2022).

Figura 31: Spotify Versão Desktop Aprovada



Fonte: Autor (2022).

Figura 32: Deezer Versão Desktop Aprovada



Fonte: Autor (2022).

5 CONCLUSÃO

No que concerne à introdução, pode-se notar o quanto o universo streaming mudou o mundo da música. Com a ascensão da tecnologia; os LP's, CD's, TV's etc., foram se atualizando e se transformando; dessa forma, os artistas conheceram mais uma maneira de divulgarem seus trabalhos, e, em consonância a isso, as capas também foram sendo aprimoradas e trazendo a atenção do público para os álbuns. Os processos de criação das artes também evoluíram com o passar do tempo, isso fez o público se interessar mais pelas embalagens, que antes eram meramente utilitários, sem a estética visual para ser apreciada.

Em relação ao objetivo geral e os específicos, é possível afirmar que foram bem compreendidos e absorvidos, visto que foi perceptível a importância que uma capa traz para um álbum musical. Fez entender, também, a importância da capa para ser usada nas redes sociais, e de saber, principalmente, representar graficamente a intenção e os sentimentos que o autor quis expressar.

A metodologia (Design Thinking) utilizada atendeu bem às expectativas. O modo como é feito, por ser executado em etapas e processos graduais, facilitou o entendimento e aplicação das ideias para serem concretizadas, de maneira eficaz e

com rapidez. Além de que a criação de protótipos para fazer testes, simulam com eficiência a realidade, sem a necessidade de perder tempo e dinheiro com projetos finalizados, e que podem dar errado. O protótipo traz essa vantagem.

O desenvolvimento é uma das partes mais importantes do projeto, pois é a metodologia na prática. Cada etapa é destrinchada e trabalhada detalhadamente. As cores, tipografia, símbolos, elementos, rascunhos, ideias e protótipos, são estudados, testados e avaliados; depois disso, é escolhido o melhor dos resultados, efetuando uma seleção e fundindo os melhores elementos. Por essa razão, então, a praticidade desta metodologia no desenvolvimento trouxe resultados positivos.

No que se refere ao detalhamento técnico, tem sua relevância devido suas informações técnicas, como: paleta de cores, as dimensões e os formatos dos arquivos. O detalhamento é feito na versão mobile e desktop. Tendo em vista o aperfeiçoamento e a finalização do projeto, portanto, os resultados é a fase final do projeto. Depois das seleções dos elementos serem feitas, recolhidas e unidas, os resultados apresentam quais das ideias foram definidas. A demonstração se dá através da capa criada com o melhor dos resultados

REFERÊNCIAS

BALDISSERA, OLÍVIA. **O que é, como aplicar e quais as etapas do design thinking.** PÓSPUCPRDIGITAL. 06 de maio de 2021. Disponível em: <<https://posdigital.pucpr.br/blog/etapas-do-design-thinking>>. Acesso em: 21 nov 2021.

BRONW, TIM. **Thinking like a designer can transform the way you develop products, services, processes—and even strategy.** HAVARD BUSINESS REVIEW. Junho de 2008. Disponível em: <<https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>>. Acessado em: 20 nov 2021.

BROWN, TIM. **Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** ALTA BOOKS. 2020. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=AKb5DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=tim+brown&ots=1D0WyRMIB3&sig=5pGm01he-1iTj6xDHB5Fz-esNIU#v=onepage&q&f=true>. Acesso em 18 nov. 2021.

CANVA, 2021. **25 Capas de Álbuns Musicais que Revolucionaram o Design.** Disponível em: <https://www.canva.com/pt_br/aprenda/25-capas-de-albuns-que-revolucionaram-design/>. Acesso em: 14 nov 2021.

DEMO, AUGUSTO ZANATTA. **CONTRA: Construindo a Identidade Visual de Um Álbum Musical.** REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFSC, 23/11/2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/192140/pcc%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 09 nov 2021.

DIAS, LEO. **Sem shows, Marília Mendonça e Gustavo Lima são os artistas que mais faturam com streaming.** METRÓPOLES. 24/01/2021. Disponível: <<https://www.metropoles.com/colunas/leo-dias/sem-shows-marilia-mendonca-e-gustavo-lima-sao-os-artistas-que-mais-faturam-com-streaming>>. Acesso em: 02 nov 2021.

DUARTE, LUIZ GUILHERME. **Qualidade do CD: Puro som.** Atualizado em 31 out 2016, 18h49 - Publicado em 30 abr 1990, 22h00. SUPER INTERESSANTE, 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/qualidade-do-cd-puro-som/>>. Acesso em: 10 nov 2021.

DISCONVERSA, 2020. Disponível em: <https://disconversa.com/materias/conheca-a-historia-de-como-o-lp-substituiu-disco-de-78-rotacoes-no-mercado>> Acesso em: 10 nov 2022.

FREIRE, RAQUEL. **Primeiro CD completa 30 anos de existência; saiba como foi sua criação.** TECHTUDO. 01/10/2012. Disponível em:

<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/10/o-primeiro-cd-completa-30-anos-de-existencia.ghtml>>. Acesso em: 04 nov 2021.

GOMES, Carolina; FRANÇA, Rosiane; BARROS, Taís; RIOS, Riverson. **Spotify: streaming e as novas formas de consumo na era digital**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Natal-RN. De 2 a 4 de julho de 2015. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/23223454-Spotify-streaming-e-as-novas-formas-de-consumo-na-era-digital-1-carolina-gomes-2-rosiane-franca-3-tais-barros-4-riverson-rios-5.html>>.

JETSS, 2018. **Saiba quanto ganham os artistas mais ouvidos no Spotify**. Disponível em: <<https://br.jetss.com/dinheiro/listas/2018/12/quanto-ganham-os-artistas-mais-ouvidos-no-spotify/>>. Acesso em: 14 nov 2021.

KOTLER, P.; KELLER K, L. Administração de Marketing. Pearson [online]., 2013. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4385703/mod_resource/content/1/Administracao%20de%20Marketing%20Kotler%20e%20Keller%2014ed%202012.pdf>. Acesso em: 13 nov 2021.

OLIVEIRA, WELLITON. **O que é Design Thinking? Conceito e Metodologia**. EVOLVE.19 de abril de 2018. Disponível em: <<https://evolvemvp.com/o-que-e-design-thinking-conceito-e-metodologia/>>. Acesso em: 19 nov 2021.

MÍDIA DIGITAL, 2021> <https://www.google.com/search>> Acesso em: 10 nov.2022.

PEIXOTO, MIKE. **Introdução ao Design Thinking**. Published by AVA Publishing SA , 2010. Distributed by Thames & Hudson (ex-North America) Disponível em: <https://doceru.com/doc/nxnve8s> Acesso em: 10 nov 2022.

FÉLIX MANASSÉS PEREIRA VIANAJÚNIOR

**DESENVOLVIMENTO DE CAPA PARA UM ÁLBUM DE MÚSICA
AUTORAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Design do Campus
Agreste da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade de
relatório científico, como requisito parcial para
a obtenção do grau de bacharel/licenciado em
Design.

Aprovado em: 17/10/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Lucas José Garcia (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª Drª. Luciana Lopes Freire (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Profª. Drª. Sophia de Oliveira Costa e Silva (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco